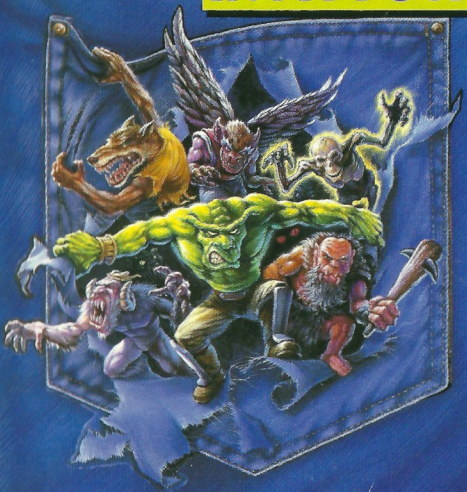
SPIELANLEITUNG

NES-1Y-NOE

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

MONSTER IN MY POCKET™



PALCOM™ SOFTWARE

PALCOM™ SOFTWARE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.®

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

WILLKOMMEN IN DER WELT VON *PALCOM* !

Gratulation! Sie sind nun stolzer Besitzer von Monster In My Pocket™ für das Nintendo Entertainment System®, basierend auf den gleichnamigen, herrlich-schrecklichen Sammelfiguren. Bitte lesen Sie die folgenden Anweisungen sorgfältig, bevor Sie sich kopfüber in das daumengroße Abenteuer stürzen.

INHALTSÜBERSICHT

EINLEITUNG *4*

IHRE MISSION *5*

DIE BEWEGUNGEN IHRER MONSTER STEUERN *7*

DER SCREEN/DES MAGIERS DOMÄNEN *8*

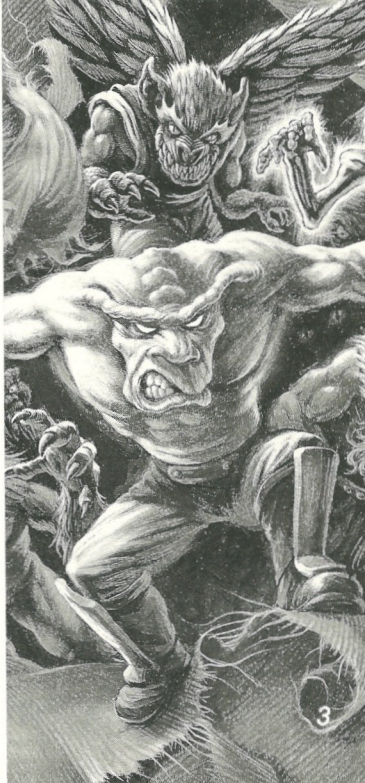
DIE GUTEN GHULE *11*

DIE BÖSEN GHULE *12*

PUNKTEMACHER *13*

NÜTZLICHE OBJEKTE *20*

PFLEGE DES MODULS *22*



SIE HABEN EINE WESTENTASCHE VOLL ÄRGER, MEIN FREUND!

Es war Mitternacht, eines jeden Monsters liebste Stunde. Am Fuße des Monster-Mountain-Vulkans standen dichtgedrängt ganze Trauben von Kreaturen, Phantomen und Ghulen aller Art. Ja, es war wiedereinmal Zeit für die Generalversammlung der größten Monster der Geschichte, die alle 100 Jahre abgehalten wird. (Heutzutage findet das Treffen nur noch in unregelmäßigen Abständen statt, weil die guten und die bösen Monster nicht mehr besonders diskussionsfreudig sind.) Die Teilnehmer machten gerade eine Pause, tranken ihr Sodawasser und warteten auf den Beginn des Workshops „Wie ich meine Spuk-Taktik effizienter gestalte". Sie ahnten nicht, daß Ihre Tagung im wahrsten Sinne des Wortes „gesprengt" werden würde.

Ohne Vorwarnung begann der Boden zu beben. Die Erde teilte sich. Dann explodierte der Vulkankegel in einer Wolke von Feuer, Asche und Gestein, die den Mond verdunkelte und die Teilnehmer in Finsternis hüllte. Das war eine wirkliche Eruption. Dagegen sah der Ausbruch des Mount St. Helen wie ein billiger Chinaböller aus. Als sich der Rauch legte, fanden sich die Monster mitten in Downtown Los Angeles wieder. Aber nicht nur das – die Explosion hatte sie außerdem in daumengroße Kreaturen des Schreckens verwandeit. (Warum? Wer weiß? – solche Dinge geschehen nun einmal im mysteriösen Reich der Monster.)

Eine Gruppe gutmütiger Monster, angeführt von dem Vampir und dem Monster, versuchte, sich vor den riesengroßen Menschen, die plötzlich um sie herum trampelten, in Sicherheit zu bringen. Sie fanden Zuflucht in der Tasche einer Lederjacke, die kurz darauf in einer Sporttasche verstaut wurde, deren Besitzer der Teenager Jack „Captain of Cool" war. Jack griff sich seine Tasche, schwang sich auf sein Motorrad und fuhr nach

Hause, wo er die geschrumpften Kreaturen in seiner Jacke fand. Er gewährte den Monstern Unterschlupf, und es dauerte nicht lange, bis sie Freunde wurden. Aber niemand wußte, was aus den bösartigen Monstern geworden war.
Bis zu jener Nacht, als sich der Vampir und das Monster die Fernseh-Gruselfilmwoche auf ihrem 70-cm-Konami-Superlux-Farb-TV mit Fernbedienung ansahen. Plötzlich, genau nach einer Werbesendung für Monster-Chips, verschwand das Fernsehbild und machte dem Antlitz des üblen Zauberers platz, dem Oberboss in Sachen Ärger und Kopf der Monsterbande. „Ich werde meine Monster loslassen, die Hackfleisch aus Euch und Euren geliebten zweibeinigen Freunden machen werden", höhnte er.

Also, Sie unternehmen besser etwas dagegen. Sonst werden die guten Ghule für immer unter der Knechtschaft des Bösen stehen. Sie können es. Sind Sie nun ein Monster oder eine Maus? (Ok, eigentlich sind Sie ein mausgroßes Monster.)

IHRE MISSION – ODER: DIESES SPIEL ZU GEWINNEN, IST KEINE KLEINIGKEIT.

Ihre Aufgabe ist klar: Schlüpfen Sie in die Rolle des Vampirs oder des Monsters, kämpfen Sie sich vorbei in der Welt kleinster und fiesester Monster, und vernichten Sie den schwarzen Magier. Um die Dinge interessanter zu gestalten, besitzt jeder bösartige Ghul seine eigene Art, Schmerz auszuteilen. (Wenn Sie meinen, daß Sie es nicht allein schaffen, können Sie das Abenteuer zusammen mit einem Freund im Zwei-Spieler-Modus wagen.)

Ihre Reise beginnt in Jacks Zimmer und führt Sie durch sechs gigantische Level voller riesiger Hindernisse. Am Ende eines jeden Levels wartet ein Obermonster darauf, Ihren ohnehin schon kleinen Körper in noch kleinere Stücke zu zerreißen. Auf Ihrem Weg fin

den Sie „übergroße" Objekte, wie etwa Schlüssel und Schrauben, die aufgenommen und gegen Feinde geschleudert werden können.

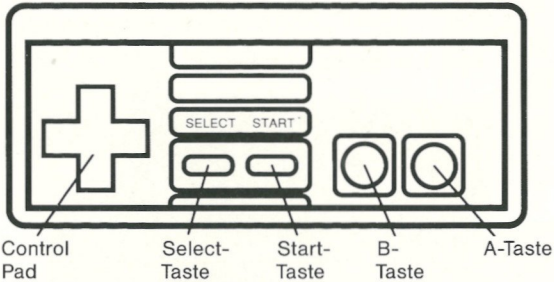
Sie beginnen mit drei Monsterleben. Achten Sie auf Ihre Lebensenergie-Anzeige; ein Leben geht verloren, wenn die Anzeige auf Null fällt. Durch Aufnahme eines Herz-Im-Glas-Gegenstands wird neue Energie aufgetankt. Sammeln Sie also soviele Herzen wie möglich. Für jedes vernichtete Monster gibt es Punkte. Extraleben gibt es ab einer bestimmten Punkthöhe: ein Extraleben für die ersten 500 Punkte und alle 2000 Punkte ein weiteres. Bonuspunkte erhalten Sie, wenn (falls!) ein Level vollständig beendet wird. Beachten Sie auch, daß im Zwei-Spieler-Modus ein spezieller Monsterüberlebensmechanismus integriert ist. Besitzt ein Spieler keine Leben mehr, kann er durch Betätigung der A-TASTE ein Leben von seinem Partner übernehmen (vorausgesetzt, daß der andere ein Leben übrig hat).

BITTE BEACHTEN: Wenn Sie keine Leben mehr besitzen, gibt Ihnen der CONTINUE-Modus die Möglichkeit, das Spiel am Anfang des Levels, in dem Sie Ihr Leben verloren haben, fortzuführen. CONTINUE kann aber nur dreimal angewählt werden.

AUF DIE PLÄTZE – FERTIG – GHUL!

Legen Sie das Spiel in Ihr NES™ ein, und schalten Sie das Gerät an. Warten Sie, bis der Titel-Screen erscheint. Drücken Sie die SELECT-TASTE, um den Spieler-Auswahl-Screen aufzurufen. Mittels des CONTROL PADS wählen Sie den 1- oder 2-Spieler-Modus und drücken zur Bestätigung die START-TASTE. Nun müssen Sie entscheiden, welches Monster Sie sein möchten. Die Wahl erfolgt mit der SELECT-TASTE. Drücken Sie zweimal die START-TASTE, um das Spiel zu starten.

MONSTER BEWEGEN SICH IN MYSTERIÖSEN BAHNEN



START-TASTE: Spiel starten und pausieren.

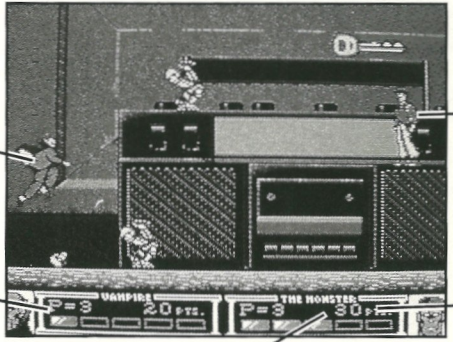
SELECT-TASTE: Monster auswählen.

CONTROL PAD: Links/rechts zum Gehen, nach unten zum Kriechen.

A-TASTE: Zum Springen. Am höchsten Punkt des Sprunges nochmals betätigen, um noch höher zu springen. Die Taste betätigen und gleichzeitig das CONTROL PAD nach unten drücken, um wieder auf den Boden zu gelangen.

B-TASTE: Angreifen oder einen Gegenstand werfen.
Zusammen mit der A-TASTE betätigen, um zu springen und gleichzeitig anzugreifen oder einen Gegenstand zu werfen.
Das CONTROL PAD gleichzeitig nach unten drücken, um zu kriechen und anzugreifen oder einen Gegenstand zu werfen.
Das CONTROL PAD gleichzeitig nach unten drücken, um ein Objekt (einen Gegenstand) aufzunehmen.

WAS IST WAS AUF DEM SPIEL-SCREEN?



DER VAMPIR

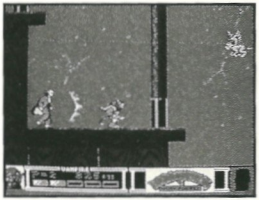
DAS MONSTER

LEBENSENERGIE

PUNKT-ZAHL

VERBLEIBENDE LEBEN

DIE DOMÄNEN DES ZAUBERERS – EIN KAMPF ÜBER SECHS LEVEL



Level 1

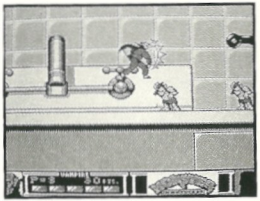
Monster in meinem Haus

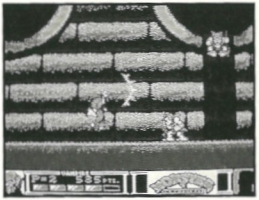
Bahnen Sie sich Ihren Weg von Jacks Zimmer über die Treppe nach unten und durchs Wohnzimmer. (Hoffentlich hat Jacks Mutter nicht den Kammerjäger bestellt.)

Level 2

Großer Ärger in der Küche

Wenn Sie es nicht schaffen, den Stuhl zu besteigen und über die Küchentheke und den Herd in den Kühlschrank zu gelangen, werden Sie geröstet.

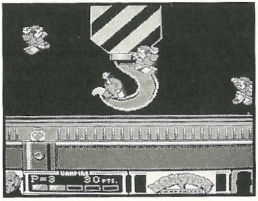




Level 3

Die Krise aus dem Untergrund

Schlagen Sie die Golfbälle, lassen Sie sich in den Schachteingang fallen, und machen Sie Ihren Weg durch den Abfluß.



Level 4

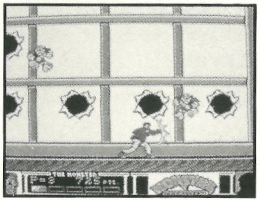
Die Hochhauskatastrophe

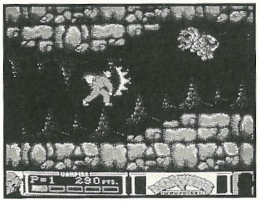
Die Gefahr lauert auf der Baustelle. Balancieren Sie über Stahlträger, und fahren Sie mit dem Aufzug und dem Kran.

Level 5

Orientalische Illussionen

Um den orientalischen Palast zu erreichen, müssen Sie zunächst den Bambusgarten und den Stacheldrahtzaun überleben. Beide können aus Ihnen Chop Suey machen.





Level 6

Die letzte Schlacht bei Monster Mountain

Sollten Sie es wirklich bis hierher schaffen, werden Sie alle zuvor vernichteten Obermonster wiedertreffen. Schlagen Sie sie nochmals, und bekämpfen Sie dann den schwarzen Zauberer in der letzten Schlacht.

DIE GUTEN GHULE

Das Monster

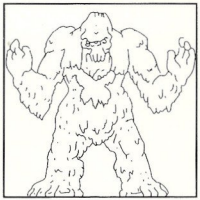
Dieser winzige Kerl hat einen verdammt harten Schlag.

Der Vampir

Dieser „zahnbewährte Schrecken" vernichtet seine Feinde mit einem Energiestrahl aus seinen Fingerspitzen. (Er kommt den Gegnern aber nie so nahe, um ihnen die Beißerchen zu zeigen.)

DIE BÖSEN GHULE

Sprungfeder-Jack
Springt umher, während er superscharfe Messer nach Ihnen wirft.



Bigfoot
Sie werden sofort tiefgefroren, wenn Sie sein kalter Atem streift.

Krake
Hüten Sie sich vor den Fangarmen dieser Kreatur.

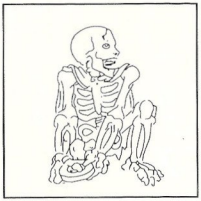
Gremlin
Achten Sie auf die Bälle, die dieses Monster wirft.

Medusa
Sie leuchtet Ihnen heim – mit einem lähmenden Lichtstrahl, versteht sich.

Der schwarze Zauberer
Nutzt seine Zauberkraft, um magische Lichtblitze nach Ihnen zu werfen. Einfach schokkierend, nicht wahr?

DES ZAUBERERS NETTE FREUNDE

Die Bestie
5 Punkte
Ein ausgezeichneter Messerwerfer, der sich schnell bewegt.



Skelett
5 Punkte
Köpfe rollen, wenn Sie diesem Kerl begegnen.

Der Bucklige
5 Punkte
Hüpft vollkommen unkontrolliert herum.

Geflügelter Panther
5 Punkte
Erhebt sich bei Gefahr in die Lüfte.

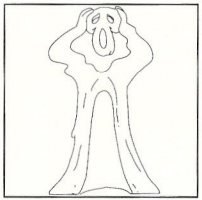
Hexe
5 Punkte
Verschwindet, taucht urplötzlich wieder auf und feuert einen dämonischen Lichtring.

Charon
5 Punkte
Auch als Old Man River bekannt.

Ghul
10 Punkte
Er liebt es, Ihnen „die Axt zu geben".

Roc
10 Punkte
Bei diesem Typ haben Sie nichts zu lachen.

Org
10 Punkte
Zögert nicht. Greift sofort an.



Geist
10 Punkte
Eine fliegende Pest.

Goblin
10 Punkte
Wirft Waffen, die sogar Felsen zertrümmern können.

Cerberus
10 Punkte
Schnelligkeit ist seine große Stärke. Gehen Sie ihm also besser (und schnell) aus dem Weg.

Zombie
10 Punkte
Führt einen einfachen Direktangriff aus.

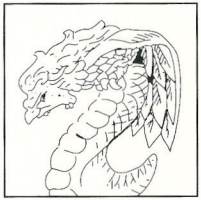
Rotkappe
10 Punkte
Keiner ist sicher, wenn er sein Messer schwingt.

Chimäre
10 Punkte
Ist immer in Bewegung und verschießt Feuerbälle.

Haniver
15 Punkte
Sein Kopf ist für gewöhnlich vergraben. Er taucht mit einem Maul voller Feuer auf.

Baba Yaga
15 Punkte
Hüpft wild umher mit ihren Füßen im Kessel.

Hobgoblin
15 Punkte
Noch ein Meister des Direktangriffs.

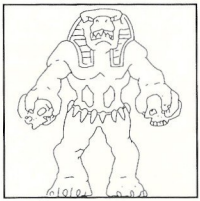


Harphie
15 Punkte
Eine Dreifachbedrohung mit scharfen Zähnen.

Manticore
15 Punkte
Um diesen Kerl abzuwehren, braucht es Ihr ganzes Können.

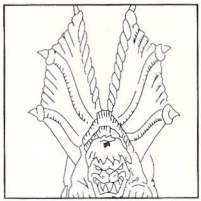
Kali
15 Punkte

Mit diesem mehrarmigen Monster ist nicht gut Kirschen essen.



Karnak
15 Punkte

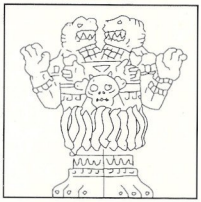
Ein gnadenloser Feind aller guten Monster.



Catoblepas
15 Punkte

Schau, da am Himmel – es ist ein Vogel, es ist ein Flugzeug, nein, es ist Catoblepas!

(Seine Freunde nennen ihn Cantaloupe, nur um ihn zu ärgern.)



Coatlicue
15 Punkte

Greift an, wenn Sie es nicht erwarten.

Triton
20 Punkte
Ein echter Brakwasser-Feind.

Tengu
20 Punkte
Springt Ihnen vor die Füße und versucht, Sie zu boxen.

Cyclop
20 Punkte
Bricht durch und greift an.

Cockatrice
20 Punkte
Hat Feuer in den Augen und setzt es ein, wenn er springt.

Minotaurus
20 Punkte
Sein mächtiger Körper wird Ihnen schwer zu schaffen machen.

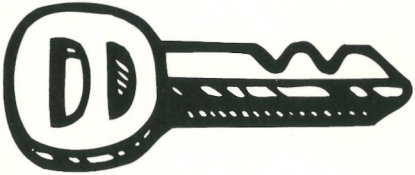
Hydra
25 Punkte
Sie lachen nicht mehr, wenn Sie von ihr eine Portion Gas abbekommen.

Behemoth
25 Punkte
Ein Feind mit verdammt viel Körper.

Große Bestie
25 Punkte
Fliegt leicht wie ein Vogel.

Tyrannosaurus Rex
25 Punkte
Der klassische, feuerspeiende Dinosaurier.

GEGENSTÄNDE, DIE JEDES GUTE, KLEINE MONSTER HABEN MÖCHTE



Schlüssel

Werfen Sie diesen Schlüssel auf den Feind, und warten Sie auf die „bombastische" Wirkung.

Herz-Im-Glas

Übrigbleibsel aus Dr. Frankensteins Labor. Berühren Sie die Gläser und pumpen Sie neues Leben in Ihre Glieder.

Schraube

Auch sehr brauchbar, um die bösen Monster festzunageln. Nehmen Sie sie auf, und werfen Sie sie auf die üblen Gestalten.

PUNKTZAHL

BEHANDELN SIE IHR *PALCOM* MODUL MIT SORGFALT

- Dieses PALCOM Game ist ein Präzisionsmodul mit komplexen elektronischen Schaltungen. Es sollte nicht starken Stößen oder extremen Temperaturen ausgesetzt werden. Bitte versuchen Sie niemals, das Modul zu öffnen.
- Die Steckkontakte dürfen nicht angetastet werden oder mit Wasser in Berührung kommen, da dies die Schaltkreise beschädigen würde.
- Das NES-Basisgerät muß AUSGESCHALTET sein, wenn das Spielmodul eingelegt bzw. entfernt werden soll.

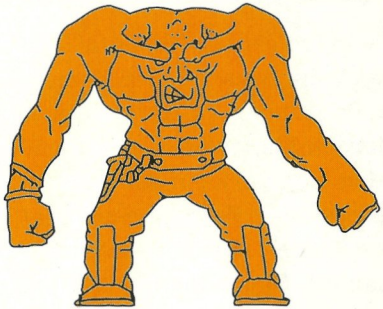
! WARNUNG !

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Gerätes kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Gerätes.

PALCOM™ SOFTWARE

Viel Spaß mit dem KOSTENLOSEN, exklusiven Monster wünscht Ihnen Ihre Konami-Crew.



DISTRIBUTED BY **KONAMI EUROPE GMBH**
BERNER STR. 77,6000 FRANKFURT AM MAIN 50, GERMANY
PALCOM SOFTWARE™ IS A TRADEMARK OF PALCOM SOFTWARE LIMITED.
MONSTER IN MY POCKET™ LOGO AND ALL CHARACTER DESIGNS ARE OWNED BY AND USED UNDER LICENSE FROM MORRISON ENTERTAINMENT GROUP, INC.
©1992 MORRISON ENTERTAINMENT GROUP, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADMARKS OF NINTENDO.
©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan